no.521
1996年7/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
JULY 1, 1996

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

	売上高	経常利益	当期利益
コナミ	43,109 (55.5)	3,245 (−)	3,156 (−)
	55,000*(37.8)	500*(−)	500*(−)
カプコン	34,426 (▲28.1)	3,184 (51.6)	518 (182.4)
	40,448 (▲22.6)	120 (−)	▲2,697 (−)
テクモ	7,103 (17.3)	▲572 (−)	▲755 (−)
	7,100*(14.5)	▲580*(−)	▲780*(−)
ジャレコ	6,504 (16.8)	206 (−)	55 (−)
	7,027 (39.7)	195 (−)	▲95 (−)

96年3月期、単位百万円。上段は単独決算、下段は連結決算（ただし＊印のコナミは95年6月現在の、テクモは96年3月現在の業績予想値)。カッコ内は前年比増減率（パーセント)。▲は赤字またはマイナス

コナミ96年3月期単独決算

大幅増益で黒字

業務用、家庭用ともに回復

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は五月二十一日、前期単独決算を発表、前年の大幅赤字から黒字に転換した。連結決算は例年どおり六月末に明らかになるもよう。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比五五・五%増の四百三十一億九百万円、経常利益は三十二億四千五百万円（前年三十六億七千二百万円の赤字）、当期利益は三十一億五千六百万円（同百五十九億五千五百万円の赤字）と大幅に回復した。

売上高構成比は、業務用が百十九億六千六百万円で二七・七%、家庭用が百九十三億八百万円で四四・八%、パチンコ向け機器が七十五億八千五百万円で一七・六%、オペレーション収入が十五億三千九百万円で三・六%、その他が二十七億九百万円で六・三%。

前年比では、業務用が一三〇・四%増（うち国内一三六・六%増、海外一〇六・〇%増）、家庭用が四三・六%増（国内七一・〇%増、海外三二・二%減）、パチンコ機器が三〇・四%増、オペレーション収入が四六・七%増、その他二一・九%増と伸ばした。

業務用国内では多人数用メダルゲーム機三機種を投入、家庭用国内では32ビット機用「ときめきメモリアル」など投入して伸ばした。業務用では初めて百億円を超えた。

しかし輸出比率は六・一ポイント減らし一〇・七%とさらに減少した。うち業務用は一八・〇%、家庭用は一二・五%。

三月末に神戸ポートアイランドの旧神戸開発センターの土地と建物を、子会社のコナミ興産に三十一億七千百万円で売却したことから約二十億円を特別利益に計上した。なお子会社投資等損失引当金操り入れなど特別損失は二十億円あった。

九七年三月期は再び海外市場開拓を課題にし、売上高四百八十億円、経常利益四十五億円、当期利益四十五億円を見込んでいる。

7社のオペレーション収入

セガ社	82,136	(10.7%)
タイトー	57,739	(▲4.8%)
ナムコ	44,637	(11.5%)
カプコン	5,971	(16.8%)
テクモ	2,079	(27.8%)
コナミ	1,539	(46.7%)
ジャレコ	1,041	(▲2.0%)

96年3月期（単独）のオペレーション収入、単位百万円。カッコ内は前年比増減率。▲印はマイナス。タイトーはカラオケ関係含む

カプコン3月期決算

減収だが増益に

連結では2年連続の赤字に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十七日、前期決算を単独・連結とも発表。大幅減収だが、単独決算では増益、連結決算では赤字幅を減らすなど回復の兆しを示した。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比二八・一%減の三百四十四億二千六百万円、経常利益は五一・六%増の三十一億八千四百万円、当期利益は一八二・四%増の五億千八百万円となった。

同社では人気ソフトを投入などしたが、家庭用では32ビット機用ソフトの投入が遅れるなどして減収となった、と説明。

しかし経営全般の合理化を進め、とくに販売管理費を圧縮したことなどから増益になった。なお、前年に続き米国子会社のため八億円の投資等評価引当金繰入額を特別損失に計上した。

売上高構成比は、業務用が九十億五千四百万円で二六・三%、家庭用が百三十六億四千二百万円で三九・六%、オペレーション収入は五十九億七千百万円で一七・三%、映画事業が五十二億五千四百万円で一五・三%、ロイヤリティその他が五億三百万円で一・五%。

前年比では業務用が二二・二%減（うち国内三〇・七%増、海外六八・六%減）、家庭用は四九・六%減（うち国内三七・四%減、海外七二・六%減）、オペレーション収入は一六・八%増、映画事業は一〇二・三%増、その他は六六・〇%減。

輸出比率は映画事業が伸ばしたが、業務用と家庭用が後退したため九・一ポイント減らし二八・三%となった。

九七年三月期は、売上高三百六十五億円、経常利益四十五億円、当期利益二十一億円の増収増益を見込んでいる。

連結子会社十三社（前年十社）を含む九六年三月期連結決算では、売上高が前年比二二・六%減の四百四億四千八百万円、経常利益が一億二千万円、最終損失が二十六億九千七百万円となり、経常で黒字回復、最終で赤字幅を圧縮した。

連結子会社では、米国子会社の再編により三社増えた。連結子会社を含めた海外売上高は百三十四億九千八百万円で、構成比は前年の四一・〇%から三三・三%に減らした。

部門別売上高は、業務用販売営業（レンタル事業を含む）が前年比二・六%減の百三十一億千六百万円、家庭用が四九・四%減の百四十六億三千万円で、家庭用は連続して大幅後退した。その他は今回映画事業を独立しており、映画が五十二億五千四百万円、その他（オペレーション収入含む）が七十四億四千七百万円で伸ばした。

前年の大幅赤字を経常黒字ではね返したが、固定資産売却損など六億円の特別損失を計上、二年連続の最終赤字となった。

九七年三月期は回復を進め、連結売上高四百四十四億円、経常利益四十七億円、当期利益二十一億円を見込んでいる。

テクモ3月期決算

2年連続赤字に

業務用自社製品が後退

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月二十七日に前期単独決算を発表。増収だが二年連続して赤字となった。連結決算は三月八日に赤字の下方修正をしているが、六月下旬に発表するもようだ。

九六年三月期の売上高は前年比一七・三%増の七十一億三百万円、経常損失は五億七千二百万円、当期損失は七億五千五百万円の赤字となった。

家庭用32ビット機向けソフトが二タイトルにとどまったうえ低調だったのが響いた。また前年に続き子会社投資損失引当金操入額（二億四千万円）を特別損失に計上した。

売上高構成比は、業務用自社製品が二億八千万円で四・〇%、他社製品が三十一億三千二百万円で四四・一%、家庭用が十五億七千九百万円で二二・二%、オペレーション収入が二十億七千九百万円で二九・三%、その他が二千九百万円で〇・四%。

前年比では業務用自社製品が四一・九%減、他社製品が一二二・八%増、家庭用が三七・七%減、オペレーション収入が二七・八%増、その他が十七倍。他社製品の売上げに大きく依存した。

輸入比率は五・二ポイント上げて一九・三%となったが、家庭用（二八・三%）が大部分を占めている。

九七年三月期は売上高が七十四億円、経常利益が二億円、当期利益が一億八千万円という予想。

ジャレコ3月期決算

単独で黒字回復

連結では2年連続の赤字

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十二日、前期決算を単独・連結ともに発表。前年の大幅赤字から単独決算では黒字に転じたが、連結では最終赤字が残った。

九六年三月期（単独）の売上高は前年比一六・八%増の六十五億四百万円、経常利益は二億六百万円、当期利益は五千五百万円と黒字に戻した。

直営店「ギャレッソ津田沼店」のゲーム機を二億円で売却、リースバック契約したことによる。

売上高構成比は業務用が二十八億七千二百万円で四四・二%、家庭用が十七億千八百万円で二六・四%、アクアリウム用品が六億七千九百万円で一〇・四%、オペレーション収入が十億四千百万円で一六・〇%、その他が一億九千三百万円で三・〇%。

前年比では業務用が一六・三%増、家庭用が三二・五%増、アクアリウムが三五・一%増と伸ばしたが、オペレーション収入は二・〇%減、その他は一九・二%減だった。

輸出比率は一一・一ポイントと大きく減らし六・二%となった。

九七年三月期は業務用で基板タイプ三作を含め九作、家庭用で十四作を投入する予定で、売上高八十億円、経常利益四億円、当期利益三億五千万円を見込んでいる。

子会社二社（前年一社）を含む九六年三月期決算では、売上高が前年比三九・七%増の七十億二千七百万円、経常利益が一億九千五百万円と回復したが、為替調整勘定の動きにより最終損失九千五百万円の二年連続赤字となった。

加えたのはアクアリウム用品小売の国内子会社、㈱デーシーイー。海外売上高は八億四百万円で、構成比は前年の八・五%から一一・四%へと戻した。

部門別売上高は、業務用が前年比一四・〇%増の三十億九千九百万円、家庭用が八七・三%増の十八億九千四百万円、新規アクアリウムが七億九千八百万円、オペレーション収入が一・九%減の十億四千百万円、その他が一九・二%減の一億九千三百万円だった。

連結ベースの九七年三月期業績予想は、売上高九十億円、経常利益四億円、当期利益三億五千万円となっている。

セガ社「東京ジョイポリス」

新アトラクション9種

「タイムフォール」など含め7月12日開業

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社〝アミューズメントテーマパーク（ATP）構想〟に基づく七番目の施設「東京ジョイポリス」を七月十二日オープンする運びとなり、その記者発表会を五月二十二日、東京・台場のホテル日航東京で開いた。

「東京ジョイポリス」は、東京臨海副都心の台場地区に同日オープンする複合商業施設「デックス東京ビーチ」内に設けられる。この複合商業施設は住友商事㈱を中心とする民間企業七社により建設される六階建ての建物で、敷地面積約一万九千平方㍍、延べ床面積約四万平方㍍。飲食、物販の専門店ゾーンと「東京ジョイポリス」の二つのゾーンに大きく分かれている。

うち「東京ジョイポリス」は三—五階の三フロアにあり、総フロア面積は九千六百平方㍍。保証金や内装代を含むセガ社の総投資額は四十五億円。初年度入場者百万人、売上げ四十億円を見込んでいる。全体のテーマコンセプトは「イッツ・ア・ラブストーリー」で、フロアを〝驚きとスリル〟〝エキサイト〟〝ミステリアス〟〝安らぎ〟を表現した四ゾーンに区分しそれぞれにふさわしいアトラクションやAM機などで構成している。

アトラクションは計十一種類。うち九種類が初登場となるもので、その主な内容は次のとおり。

「タイムフォール」＝タイムマシンでの冒険をテーマとした〝フリーフォール〟タイプ。三—五階の吹き抜け部分に設置され、映像や振動などの演出とともに落差十㍍を急降下するもの。

「ハーフパイプキャニオン」＝スケートボードをモチーフにした振り子式乗物で、ボードに立って乗りウェイト移動により最大高低差八㍍の振り子運動をする。

「パワースレッド」＝大画面使用ボブスレーゲーム施設。両側のレバーを操作しスピードを競う。

「ビースト・イン・ダークネス」＝前半がウォークスルー、後半がダークライドのホラーハウス。

「ザ・クリプト」＝同社の新VRシステム〝セガ・BOXシステム〟採用第一弾ソフト。VR空間でゾンビを剣で倒す。

「フォーチュンミュージアム」＝トリッキーなアートやオブジェを配置した心理テスト施設。

「トレジャーパニック」＝沈没船の宝探しをテーマにしたシューティングライド。

「レイルチェイス・ザ・ライド」＝シューティングを加えたコースターで、前後進とともに垂直巻き上げ機構によるバイレベル式コースを採用。

「ウィアード・フォトスタジオ」＝トリックを設けた写真館の中を歩くファンハウス。

以上のほかゲーム機約二百台、仕掛け遊具や演出装置など四十台、飲食、物販ショップ、ステージが設けられている。

記者発表会にはセガ社の永井明、鈴木久司両常務、田副康夫、倉沢申両取締役、第五AM研究開発部コンセプトデザイナーの中西寛氏、住友商事の播戸正臣部長が出席、報道関係者約四百人が集まった。

その中で永井常務は、「AM業界は決して良好な状況ではなく、市場規模も大きな伸びはないが、当社では新しいマーケットを構築するためATPを展開している。今回いよいよ首都圏に初めてジョイポリスを建設。アトラクションの内容や運営コンセプトなどを一新しATP構想の旗艦施設として位置づけており、ATPの新しいスタートともなるものだ」と語った。

また鈴木常務はATPのアトラクションについて、「これまで十八種類を設置、今回新たに九種類を加え、非常に速いテンポで試行錯誤しながらも開発を進めている。ただ従来はAMと言えばインタラクティブという考え方だったが、これまでの経緯を見ると必ずしもそうではない。そこで今回の新機種は、先端技術とパークビジネスのノウハウなどいろいろな要素を盛り込んだ新しい遊びを提供するべきだとの考えから、インタラクティブにこだわらずに開発した。うちメインアトラクションは『タイムフォール』だが、見た目には『ハーフパイプキャニオン』がインパクトを与えるだろう」と述べた。

住友商事の播戸部長は「デックス東京ビーチ」について、「新交通システム〝お台場海浜公園〟駅と直結し、また臨海高速都心線〝東京テレポート〟駅から徒歩五分と交通の便が良く、東京で唯一、ビーチに面した商業施設で話題性も多い。この核施設である『東京ジョイポリス』は、まさに東京の遊びの拠点として多面的な魅力を発信するものと期待している」と語った。

写真は「東京ジョイポリス」発表会で上はセガ社の永井明常務、右上は鈴木久司常務、右は住友商事の播戸正臣部長、下は会場のようす

上は「ハーフパイプキャニオン」

上は「東京ジョイポリス」店内、下は建物全体の外観（各イメージ写真）

SCE「プレイステーション」

低価格機を発売

29800円で6月22日から

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は六月四日、家庭用32ビット機「プレイステーション」の低価格モデル「SCPH—5000」を二十二日に発売すると発表した。操作盤、AVケーブル、電源ケーブルとのセット価格一万九千八百円にする。

三月下旬にセガ社が32ビット機「サターン」を二万円の普及タイプにした際、SCEではそれまで別売だった付属品を付け約二万五千円にしており、さらに値下げして「サターン」と価格面で並ぶことになった。

SCEによると、九四年十二月以来、海外を含め累計五百万台を出荷したことからコストダウンを図ることができたとのこと。これに伴い「プレイステーション」用ゲームソフトの低価格化も進めるとしている。

低価格モデル「ＳＣＰＨ—5000」

オリエンタルランド3月期

売上高過去最高

人気集め一段と業績伸ばす

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は五月二十八日、前期決算を発表。過去最高の売上高、経常利益となった。同社は株式未公開会社だが決算内容を発表しており、近く東証二部に株式上場する見込みだ。

九六年三月期の売上高は前年比一一・四%増の千七百十五億二百万円、経常利益は二九・六%増の二百八十億七千六百万円、当期利益は一一・九%増の百四十六億九千万円とさらに力強く業績を伸ばした。

主力事業である東京ディズニーランドの入場者数が、昨年夏「エレクトリカルパレード」から「ファンティリュージョン」への移行などに伴い、過去最高の千六百九十八万六千人になったこと（本紙第518号既報）による。

部門別売上高は、アトラクション部門が前年比八・四%増の七百五十六億円、商品販売部門が一四・三%増の六百五十六億円、飲食販売部門が一三・二%増の二百九十六億円、その他が四・四%増の五億円と軒並み前年を上回った。

九七年三月期については、四月の「トゥーンタウン」オープンもあり、売上高千八百二億円、経常利益二百八十四億円が見込まれている。

バンプレスト2月期

減収で大幅減益

業務用が市場後退で低迷

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）はこのほど、九六年二月期の決算を明らかにした。減収減益になったが今期は回復の見込み。同社は㈱バンダイの子会社で、未公開会社なので詳細は明らかにされていない。

九六年二月期の売上高は前年比八%減の三百一億一千万円、経常利益は四四%減の十八億三千万円、当期利益は二七%減の十二億一千万円となった。部門別売上高は、業務用が前年比二八%減の百四十九億円、家庭用が二五%増の百四十億円、オペレーション収入が四一%増の十二億円となっている。

同社では業務用について、「商品アイテム増にもかかわらず、市場後退により販売が伸びなかった上、開発コストがアップした」、プライズマシンでは「コンビニキャッチャー」がヒット、景品もキーホルダー、ポスターなど新分野を切り拓いたが、市場自体が飽和状態となっている、と説明している。

九七年二月期では、業務用で自社開発のCGゲームを中心に機種を絞り込み、家庭用32ビット機用ソフトへの移植を進める、ゲーム場も二店（前期は三店）増やすなどで売上高三百五十億円、経常利益三十ないし三十五億円を見込んでいる、としている。

JAMMA通常総会

停滞打開、規制緩和へ

中山会長、構造的なら早期対応の必要も

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長、正会員七十七社）は五月二十三日、箱根プリンスホテルで第八回通常総会を開き、中山会長は新年度の見通しなど語った。委任を含む正会員七十三社が出席した。

中山会長が挨拶、「今年はロケ収入が低下しており、この先どうなるのかという危機感がある。景気は回復の兆しを見せており、環境は悪くないのに楽観を許さない状況だ。その原因のひとつは格闘ゲームが中心となりマニア的な遊び場となっていることだ。UFOキャッチャーは下火になっており、これに代わるものがないため一般のプレイヤーを追い出している。さらに業務用と家庭用の差がなくなったため、一般客はゲーム場に行かなくなりゲーム場はマニア化した。ゲーム場ではTVゲーム主導でUFOキャッチャーのような脇役が支えていくのが本来の姿だ。最新のテクノロジーで面白いゲームを作っていくというメーカーの責務を強調しなければならない。第二の問題点は撤廃すべき規制だ。景品値上げやリデムプションが認められないというのは、基本的にはギャンブルが悪いという発想によるものである。ギャンブルも偶然の遊びだということを理解してもらう必要がある。現在の価値で五百円、千円（の景品）は射幸心をあおることにならない。ただし小学生などを対象にする場合は自主規制が必要だ。これらを含め当局に対し規制緩和を求めていきたい。またAM市場が世界的に拡大するよう、中古機の流動性を高めたり、香港ショーも開催したい」と述べた。

また「現状が構造的な問題になるのならば今のうちに対処しなければならない。セガ社は今年ロケ収入が前年対比で伸びていない。これは初めてのことである。周囲の環境が良くなっているのにAMだけ伸びないのは構造的な問題がある、と厳しく認識してほしい」と述べた。

通産省・産業機械課の広実郁郎班長は祝辞として、「中学生時代からゲーム機に親しんできた。業務用では格闘ゲームなどマニア的で近づきにくくなっており、二十代初めぐらいが限界と感じている。四—五十代でも楽しめる製品開発が望まれるところで、中山会長の意見と同感だ。AM産業は厳しい状況だが、高度なCG技術などにより体感ゲームを開発していくことで将来は開けてくると思う。規制緩和、景品問題、ソフトの年齢制限など課題は多いが、解決すべく努力してほしい。通産省は香港ショーに四千万円補助、支援するが、東南アジアでは所得水準の向上により、ゆとりと豊かさを求めるようになっており市場拡大が見込まれている」と述べた。

議案審議では九五年度事業報告案と決算案、九六年度事業計画案と予算案が異議なく承認された。事業報告では、日本政府はリデムプションの導入を禁止しているが、米国のAAMAがその規制緩和を申し入れたことなど掲げている。決算書はAMショー関係の特別会計による収益三千四百万円を含んだものとなっている。

事業計画では今回、韓国や中国、台湾の業者団体との交流など掲げた。予算では特別会計の収支をゼロとし、今回新たな積立てをしないことで本会計も収支が前年並みとなっている。

前回総会以降に生じた理事の補充（昨年十二月長谷川桂祐副会長が辞任し、中村紘一氏が理事となった）が承認された。

副会長に辻本、金沢両氏

任期満了に伴う役員改選は、役員立候補届を提出する方式で進め、理事十六名、監事二名の立候補があった、と高橋和治専務が報告。中山会長は定数どおりなので選挙を省略、全員選任することにしたいと提案、異議なく可決した。

しばらくの間臨時理事会が開かれ、正副会長、専務を決めたとの報告があった。福田哲夫副会長は再任を固辞し理事にとどまり、新たに辻本憲三氏と金沢義秋氏が副会長になった。

なお役員ではないが中村雅哉氏を引き続き名誉会長に委嘱した（日南香顧問の委嘱は解かれた）。

中山会長は、「一社だけ良ければよいという時代は終った。業界全体が発展してこそ個々の会社の発展がある、という基本姿勢で進めたい」と述べ締めくくった。

総会後の懇親会では辻本、金沢両副会長が簡単な挨拶した。総会翌日は懇親ゴルフコンペが行なわれた。新役員は次のとおり。

会長＝中山隼雄氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、副会長＝柿原彬人氏（テクモ㈱）、辻本憲三氏（㈱カプコン）、金沢義秋氏（㈱ジャレコ）、専務＝高橋和治氏（事務局）。

理事＝川楠俊太郎氏（㈱ユウビス）、木村雅三氏（㈱総商）、上月景正氏（コナミ㈱）、高堂良彦氏（㈱エス・エヌ・ケイ）、里見治氏（サミー工業㈱）、杉浦幸昌氏（㈱バンプレスト）、橘正裕氏（㈱ナムコ）、中村紘一氏（㈱タイトー）、福田哲夫氏（データイースト㈱）、真鍋勝紀氏（㈱シグマ）、矢野徳蔵氏（㈱ホープ）。

監事＝相田進氏（㈱トーゴ）、中村哲氏（関東娯楽工業㈱）。

ＪＡＭＭＡ第８回通常総会で、右上は中山隼雄会長、左上は通産省・広実郁郎班長、右は新任副会長のうち辻本憲三氏。下は総会のもよう

総会前のＪＡＭＭＡ理事会

海外に活路も

入会承認の方式で紛糾

JAMMAは五月二十三日、箱根での通常総会の直前、第三十五回理事会を開き、前回理事会で審議できなかった総会提出議案など審議したが、役員改選については議題にもなく触れられないままとなった。役員全員が出席した。

総会議案のうち事業報告案と決算案の説明があり了承された。前回理事会で未承認となっていたAAGの活動費負担案については、文書理事会（五月二日付）により承認を受けたとの報告もあった。なお決算案のうち事務所拡張積立金の根拠、租税公課が大幅増加した理由について質疑があった。

事業計画案と予算案についても基本的に了承された。事業計画案の第五項目「内外関係機関との交流」に触れ、中山隼雄会長は、「国内AM市場が悪化しており、市場拡大と規制緩和の両面で活路を拓く必要がある。市場拡大では東南アジア市場が焦点になるし、そのため東南アジアのディストリビューターを当協会に加入させることも考えられる。規制緩和は協会の柱として常に掲げる必要がある。具体的にはリデムプションの導入、景品上限価格の値上げなどである。AM事業の世界的発展に貢献するという方向で、市場拡大の方法論を議論していかねばならない」と語った。

柿原彬人副会長は、ゲーム場一万八千店にAMゲーム機が二十二万台設置されている韓国市場に魅力がある、と指摘。中山会長は、韓国では日本より早く、九月ごろにもリデムプションが導入されるのではないかと述べ、日本ではAOUを通じてでないと警察庁が聞かないのは問題だとした。

また金沢義秋理事の、「家庭用に比べ業務用TVゲームの将来が暗い。開発にかける投資額が少なく家庭用に勝てない」との意見に対し、中山会長は、「まず業務用で開発、それから家庭用というプロセスが必要。従来の概念にとらわれず、景品もの、スポーツもの、安い基板もの、本格的基板ものなどバラエティを持たせる必要があるし、中型アトラクションも考えねばならない」と語っている。中山会長はAM施設の内容転換、市場拡大、規制緩和をJAMMAの大きな活動項目にしたい、とした。

予算案については、AAG活動費負担などにより原案はマイナス予算だったが、事務所拡張積立金の削除など全般に見直し、結果として前年並みとした、と金沢理事が説明した。積立金の将来の扱いについて疑問が示されたが、これについては明示されなかった。

会員の入会審査については紛糾した。まず前回入会が一部保留となっていた㈱ウェップシステムについて、保留されていた理由はなかったとの報告が高堂良彦理事からあり、これに対し「理由はある。入会に反対だ」と上月景正理事が意見を述べたことから、そもそも入会承認は全会一致あるいは多数決のいずれの方式で行なうかが焦点になった。

さらに今回新たに審査すべき㈱ママトップについて、入会規程に定める欠格事由に該当するとして反対を示すセガ社からの文書が示された。これについては、直ちに推薦が取り消されたが、審査予定の会社についてこのところ事前に資料が役員に配布されていない、との指摘もある。

入会承認の方式は結局全会一致を原則にすることが確認された。しかしもともとそうだったのが昨年来いつのまにか多数決になってしまっていた点については触れられないままとなった。

香港ショー（十一月二十八—三十日）の出展申し込み状況などの報告があった。それによると少なくとも二十一社が約二百小間に出展、ジェトロが五十小間を使用する予定で、展示物についての制限はないとのこと。費用はJAMMA側が八千万円、ジェトロ側が四千万円負担する予定。来年以降引き続き催すかどうかについては、ジェトロ側負担の予定がないので分からないとのこと。

中村雅哉氏を引き続き名誉会長に推薦、日南香前専務の顧問職は任期を満了したことが了承された。

規制緩和に関し行政委員会から要望を求めてきており、JAMMAとしては風営法手続きの簡素化、営業時間と地域制限の緩和、リデムプションの導入などを内容とした要望書を提出することで了承された。また技術委員会で検討しているJAMMA基板規格改革案の説明があった。

写真は総会直前のＪＡＭＭＡ第35回理事会のようす

セガ社新作展

ラストブロンクス披露

「ST－V」新作、フリッパーなど充実し

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、五月二十四日に東京・大田区の産業プラザPIOで、二十八日大阪・豊中の同社関西支店で、二十九日福岡・博多の同社九州支店でそれぞれプライベートショーを開き、CG格闘ゲーム「ラストブロンクス」をメインに「ST－V」やフリッパー、プライズマシンなどの新作を披露した。

東京会場には約四百社千人、大阪会場は二百社四百人、九州会場は百社二百人、計七百社千六百人のオペレーターら関係業者が参集した。

「ラストブロンクス」はCG基板「モデル2」による新作。仮想都市"東京"を舞台にキャラ八人が武器を使って繰り広げる対戦格闘ゲームで、"東京番外地"というサブタイトルが付いている（本号「話題のマシン」参照）。

「ST－V」の新作は二機種展示。一機種は陸上競技ゲーム「デカスリート」（同第518号参照）。もう一機種は悪者と戦う刑事をテーマとしたCG格闘ゲーム「ダイナマイト刑事（デカ）」で参考出品。これはビルや倉庫の中で一人の刑事が数人の悪者を素手で倒していくものだが、アイテムにより拳銃やマシンガンなども使える。攻撃はレバーと三つのボタンの組合わせで、つかみ投げや馬乗り攻撃、プロレス並みの技などを駆使できる。二人用の場合は二人の刑事による協力同時プレイとなる。

またサードパーティのソフトとして、データイーストのクイズゲーム「クイズおまえにPIPONチョ！」（仮称）とパズルゲーム「まうすけのオジャマざわ～るど」、サン電子「カラオケクイズ イントロドンドン」、エイティング/ライジングの横画面縦スクロールシューティングゲーム「蒼穹紅蓮隊」を出品した。

フリッパーはセガ・ピンボール社製「ツイスター」を参考出品。これは竜巻がテーマの同名映画をもとにしたもので、バックガラス上部に風をプレイヤーの顔に吹きつけるファンを設置。プレイフィールド中央にありボールが通過すると予期せぬ方向へ飛ばしてしまう渦巻き回転円盤"マグナディスク"、ターゲットの後ろにあるホールにボールを落とし竜巻きにのみ込まれるようすを表したドロップターゲット、目立つタンクローリーの模型などに特徴がある。

プライズマシンは、演出効果を高めたクレーン機「UFOキャッチャー21」（本号「話題のマシン」参照）、また参考出品として景品のキーホルダーを引っ張り落とすという操作方法を採用した「UFOあらかると」、各景品を乗せた台のレバーにアームをはめ込んで回すと、ベルトコンベアが動いて景品を運んで落とすという新システムの「パラダイスキャリー」（プライズマシンは東京会場のみ展示）。

このほかパチンコとプッシャーを組合わせ、パチンコで出したメダルがプッシャーフィールドに落ちるという㈱アイビスコーポレーション製二人用メダルゲーム機「ベガスパーラー」を参考出品した。

セガ社展にて上は東京会場、下は大阪会場のようす

AOU研修委が発行

機械の手入れ法

「メンテナンスマニュアル」

AOUの研修委員会は、店舗での機械点検など技術的な内容を中心にまとめた冊子「AOUメンテナンスマニュアル」を作成、三月二十九日発行した。

これは九〇年十月以来計十三回実施してきた技術研修会の内容を整理し、初心者向けにまとめたもので、同委員会では、「店舗運営上の最低限必要と思われる基本的な事柄なので、このマニュアルは必ず対象となる製品の取り扱い説明書などを参照しながら利用してほしい」としている。

内容は大きく八項目に分かれており、その主な内容は次のとおり。

①「店舗および機械の清掃」＝店舗内外の定期清掃の仕方、TVゲーム機のブラウン管や操作部など各部分ごとの清掃用具とその使い方、潤滑油の種類と効果などを説明。

②「テスター」＝使用方法を図解で表示し、アナログ式とデジタル式の利点と難点を説明。またTVゲーム機の電源の電圧チェックと調整方法、JAMMAハーネスについても触れている。

③「点検」＝機械内部のチェックとトラブル発見方法、操作盤のレバーやボタンなどスイッチの仕組みと点検の仕方など。

④「ハンダ付け」＝コテとハンダの選び方、図解による作業のプロセスとその要点。

⑤「モニター」＝受像の仕組み、内部構造、各部の調整方法、モニター基板の外し方などをナナオと東映通信工業製モニターを参考に説明。

⑥「コインセレクター」＝旭精工製品を写真と図で示しながら、取り扱い方、使用硬貨の種類変更、硬貨詰まり、調整などの方法を説明。

⑦「TVゲームの基板交換」＝基板を入れ替える場合の手順と要点。

⑧「フリッパー」＝各部の名称とその働き、定期整備、プレイフィールドの傾き調整と難易度のバランス、各種モードでのセルフテストなど。

以上のほか参考資料として、「UFOキャッチャー」の点検フローチャート、各メーカーの技術、部品、修理に関する問合わせ先一覧、他社経由で購入した製品が故障した時のメーカー各社の対応についての一覧が付いている。A4版六十二ページで、価格千円。会員協会には一冊ずつ無料配布された。

AOU「メンテナンスマニュアル」

JAPEA通常総会

ほぼ全役員再任

AMショー一般公開に不満も

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長、正会員五十二社）は五月十六日、福井・芦原温泉の「まつや千千」で第十六回通常総会を開き、役員改選により正副会長を含む理事全員が留任、監事一名が新任となった。同総会には委任十七社を含む五十一社が出席した。

山田会長が、「会員の意見をできるだけ協会活動に反映させていきたいので、議事終了後に懇談会の時間を十分にとりたい」と挨拶し、同会長が議長となって議案審議に入った。

平成七年度事業報告案、決算案、八年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち決算では基金積立預金に二千万円組入れたため単年度一千万円の赤字（収支合計額は七千万円）となっているが、これについて山田会長は「将来の法人化に対応するためのもので、まず協会としての資金を作り、会員に迷惑をかけないという方針で進めている」と説明。これで同協会の基金は合計約六千三百万円となった。

なお同決算報告書から"公益法人会計基準"による様式を採用することも了承された。

事業計画の内容は前年とほぼ同じだが、「安全対策を強化し事故を未然に防止するための活動の徹底」を最重点に取り組むことを確認した。

役員改選については任期満了に伴うもので、正会員へのアンケート調査の結果（本紙第519号参照）を踏まえ、理事会では役員全員を留任としたが、佐藤稔監事（久竹娯楽㈱）が辞退したため、後任に推薦した佐原茂雄氏を含む役員候補者を提案、承認された。この後臨時理事会を開き正副会長も留任とした。

懇談会ではさまざまな意見が出された。その中でAMショーについて、「三日目の一般入場日は出展社にとって商売にならない。しかし展示機械を引き揚げるわけにもいかず、人件費など経費がかさむだけとなる」との意見が出された。これについて山田会長は、「われわれは商売の客を大切にしなければならないので、（一般入場日をなくすのは）JAPEAの意見としてショー委員会に伝えてほしい。委員の構成比率からJAPEAの意見だけで変更することは難しいとは思うが、言うべきことは言っていきたい」と語った。

このほか秋に予定している欧州視察ツアーの企画説明があった。終了後は懇親会が開かれた。

JAPEAの新役員態勢は次のとおり。会長＝山田三郎氏（泉陽興業㈱）、副会長＝山田數夫氏（㈱トーゴ）、若園一夫氏（㈱サノヤス・ヒシノ明昌）、常務＝尾崎悦郎氏（事務局）。

理事＝会沢敏晶氏（三精輸送機㈱）、永楽藤八氏（豊永産業㈱）、加藤克彦氏（加藤工業㈱）、鬼頭雅美知氏（三和鉄工㈱）、小宮正実氏（㈱小宮スポーツセンター）、角田一郎氏（㈱ツノダ）、土井照子氏（㈱タップス）、能美政彦氏（㈱ジェイ・アール・イー）、真砂光生氏（真砂工業㈱）、森政行氏（昭和鉄工㈱）。

監事＝渋川隆昭氏（㈱渋川商店）、佐原茂雄氏（朝日科学模型遊園㈱）。

JAPEA第16回通常総会（5月16日）のようす

JAPEAの

佐治史郎元常務が死去

佐治 史郎氏（さじ・しろう）＝元全日本遊園施設協会常務 六月四日午後九時五十八分、狭心症のため東京都立医科歯科大付属病院で死去、七十一歳。自宅は東京都文京区本駒込五丁目二十三の七。葬儀・告別式は七日午前十一時から文京区本駒込の天然寺で行なわれた。喪主は妻芳子（よしこ）さん。

タカラ「ダイノバイザー」

ゲームも使えるHMD

英国バーチャリティー社と提携、9月発売

㈱タカラ（本社東京、佐藤博久社長）は英国のVRゲーム機メーカー、バーチャリティー社（本社レスター、デニス・オルリン会長）と提携、家庭用ヘッドマウンテッドディスプレイ（HMD）「ダイノバイザー」を九月十四日、三万八千八百円で発売することになった。五月三十一日、東京・丸の内のパレスホテルで開かれた記者発表会で明らかにした。

バーチャリティー社は業務用VRゲーム機の先駆的なメーカーで、「2000」シリーズなど安定して各国で展開してきている。HMDとCGゲームソフトを組み合わせた本格VRゲームで、この分野では圧倒的なシェアを占めているが、日本では早くから導入されたものの、継続した例が少ない。

「ダイノバイザー」開発には、タカラが四九%、伊藤忠メディアパーク・ディベロップメント㈱が三〇・六%出資した㈱メディアロボティックス（本社東京、斉藤慎夫社長）がバーチャリティー社と業務提携しており、同社が製造する。これはHMDと言っても、VRゲーム用のHMDではなく、専用のハード／ソフトというものがない。

「ダイノバイザー」は十八万画素の液晶画面とスピーカーを内蔵したHMDで、電源は専用アダプターを使う。メガネをかけたままでも装着できる大きさ（幅二十二・五㌢、高さ百二十五㍉、奥行二十二㍉）で、約六百㌘の重さがある。両目の間隔、画面の輝度、コントラストは調節できる。

映像はビデオ端子を通じて、家庭用TVゲームやビデオ、LD、テレビ放送など幅広く楽しめる。とくにドライブゲームなどではプレイヤーの視点で進行するので効果が上がる。音声端子も使う。

発表会でタカラの佐藤社長は、「遊びは文化という企業理念で展開してきており、HMDダイノバイザーもその中から生まれた。玩具という概念を超え、遊び心を持つエンタテイメント商品として一般の人びとに提供できる。HMDは業務用などあるが技術、コストで一般的でない。今回バーチャリティー社の協力で一般消費者向け商品として開発できたのは画期的だ」と語った。

バーチャリティー社のリチャード・ホームズ副社長は、「2000シリーズなどVRゲーム機を四十一ヵ国に千三百台以上出荷した。ソフトは十八タイトルある。ダイノバイザーの開発には三年かかったが、VRとは違った分野で業務用と同レベルの技術を楽しめる」と述べた。

伊藤忠メディアパーク・ディベロップメントの末次英夫会長は、「当社はエンタテイメント施設、商品の企画開発が業務であり、米国アイワークス社の特殊映像システムなど手がけてきた。今回はタカラの国際化プロジェクト第一弾として、バーチャリティー社のVR技術を応用した家庭用HMDの商品化を提案した」と説明している。

「ダイノバイザー」発表会で、上は（左から）ホームズ氏、タカラの佐藤博久社長。下は記者が試しているようす

リクルートと任天堂で

開発者支援会社

マリーガル・マネジメント

㈱リクルート（本社東京、位田尚隆社長）と任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は七月一日付でゲームソフトを開発するクリエーター対応会社、㈱マリーガル・マネジメント（本社東京）を設立する、と五月三十一日に発表した。資本金三億円で出資比率はリクルート六〇%、任天堂四〇%。

クリエーターが開発リスクを背負うことなく、ソフト制作に専念できるようにするためで、新会社はクリエーターに代わり総合プロデューサーとして資金調達、制作管理など行なうとしている。

「東京ディズニーシー」

日米で基本合意

2001年の開業めざす

東京ディズニーランド（TDL）を運営する㈱オリエンタルランドは五月二十八日、TDL隣接地に建設を計画している第二テーマパーク「東京ディズニーシー」（仮称）について、このほど米国のウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）と基本合意に達した、と発表した。

「東京ディズニーシー」について同社は、今春をめどに基本構成をまとめると昨年十一月に明らかにしていた。海にまつわる伝説や物語にある冒険やロマン、発見、喜びの世界を発見するテーマパークで、アラジンやリトルマーメイドも活躍する予定。規模はTDLとほぼ同じサイズになる。

オリエンタルランドはウォルトディズニー社から示された基本コンセプトを検討、基本設計作業へと進むことになった。基本設計には約一年半を要し、その結果をもとに着工の最終判断をする。

基本合意の内容は、①オリエンタルランドはテーマパークとホテルを建設し、所有、運営する、②ウォルトディズニー社はデザイン、特別な装置や設備そして運営上のノウハウを提供し、ライセンスをする（オリエンタルランドはロイヤルティを支払う）、③契約期間は二十年で、さらに二十五年にわたり更新できる、④オープン目標は二〇〇一年とするというもの。

島根県協、通常総会

新副会長藤本氏

会員13社がすべて役員で

島根県アミューズメント施設営業者協会（事務局松江市、福田照三会長、会員十三社）は四月二十四日、松江市内のニューアーバンホテルで第十二回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選により副会長一名が新任、このほかの役員は福田会長を含めすべて留任となった。同総会には九社が出席した。

福田会長挨拶の後、平成七年度活動報告案、決算案、八年度活動計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については行政など関係機関との連携、地域社会への広報、情報収集とその提供、青少年健全育成への協力など定款に掲げる活動を基本としている。

役員改選は任期満了に伴うもの。同協会では全会員を役員としていることから、改選時には正副会長と監事の交代を審議することになるが、今回はすべて留任とした。うち秋山俊和副会長（㈱ナムコ）は社内異動のため辞任、後任副会長に藤本達之氏（同）が就任した。

このほかAOUのポスターを配布。総会終了後は懇親会が開かれた。

登録特許・実用新案・出願公開

（5月15日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

登録特許

五月二十九日＝「光線銃ゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、25015４0、5-285171。「昇降遊技体の揺動構造」、同、2502461、5-191025。「昇降遊技体を支持する支柱の揺動機構」、同、2502462、5-191026。「昇降遊技体を備えた遊技装置」、同、2502463、5-191027。「テレビゲーム装置」、同、2500247３、5-312051。「メダルゲーム機」、同、2502474、5-318844。「ビデオゲームにおけるプレー時間制御装置」、ミンションコーチーグーフウンユーシエンコンシー（台湾）、マンソン・テクノロジー社（米国）、ワン・ヨン・ヤオ（台湾）、2501991、4-1661。

登録実用新案

五月二十一日＝「ゲーム装置」、㈱イマジック（東京）、3024307。「リクエスト順序記録分折回路を具備した情報提供装置」、㈱タイトー（東京）、3024588。「家庭用通信カラオケ装置」、同、3024593。「電話回線種別判定回路を備えた情報交換装置」、同、3024594。「家庭用データ通信装置」、同、3024595。「パーソナルメッセージ編集回路を備えた情報配信システム」、同、3024596。「操作メニュー自動配信装置を具備した情報配信装置」、同、3024597。「カラオケ装置」、同、3024599。「リクエストコードチェック回路を備えた情報提供装置」、同、3024600。

五月三十一日＝「さいころゲーム機」、石山幸男（東京）、3024601。

特許出願公開

五月二十一日＝「標的叩きゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、8-126761請。「ゲーム機の景品払い出し装置」、㈱タイトー（東京）、8-126762。「ゲーム機のボール打ち出し装置」、同、8-126763。「ビデオゲーム機」、同、8-126766。「競争ゲーム装置」、江藤電気㈱（東京）、8-126764。「ゲーム機及びゲーム機に用いられるゲームデータ記憶装置」、カシオ計算機㈱（東京）、8-126765。「電子ゲーム装置」、同8-126767。「遊戯用設備」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-126769。

五月二十八日＝「スロットマシン」、鳥飼幸信（東京）、原子俊江（青森）、8-131610。「景品供給装置」、㈱タイトー（東京）、8-131649。「アーケードゲーム機の電源装置」、㈱日立製作所（東京）、㈱日立画像情報システム（神奈川）、8-131651。「画像表示装置および画像表示システム」、任天堂㈱（京都）、8-131652。「3次元ゲーム装置および3次元ゲーム画像生成方法」、㈱ナムコ（東京）、8-131653。「ゲームシステムおよびマルチプレーヤシステムにおける移動体の衝突判別方法」、同、8-131655。「ゲーム装置及びその衝突判定方法」、同、8-131656請。「ゲーム装置およびゲーム装置に用いる運動測定装置」、シャープ㈱（大阪）、8-131654。「電子魚釣りシステム」、大日本印刷㈱（東京）、8-131657。「遊戯用乗物装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-131658。「疑似現実感発生装置」、㈱日立製作所（東京）、8-131659。「遊戯用ボートの揺動装置」、三井造船㈱（東京）、8-131661。

大阪府警、非行防止に関し

ロケの補導原因で注意

大阪府協定時総会で、新たに賛助会員制

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、事務局大阪、川楠俊太郎会長、正会員百五十六社）は五月二十一日、大阪・心斎橋のホリディイン南海で第十二回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案など、また独自の「賛助会員」制度を新設するための定款の一部変更案を承認した。同総会には委任五十社を含む九十六社が出席した。

川楠会長は挨拶の中で、「他業界では収益を伸ばし始めた業種もあるが、AM業界はなお苦しい状況が続いている。広域展開の大手オペレーターの業績はやや上向いているようだが、中小オペレーターは限られた地域の中で足を引っ張り合って売上げが低下し、回復の兆しも見えない。オペレーターはプレイヤーに楽しさを提供した分だけ利益という楽しみが返ってくる業種だが、今の不況はオペレーターにわずかな楽しみも残さないほど深刻だ」とし、また「今年度はとくに府警とのパイプをより太くしながら、組織拡充に努めていきたい」と語った。

大阪府協第12回定時総会で、上は川楠俊太郎会長、右上は府警の森下敏明調査官、右は吉田英生副会長

平成七年度事業報告案、決算案、八年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業報告の中で会員数について、前年度と比べ正会員（専業店）が七社減り百五十六社に、準会員（兼業店）は大幅に十四社も減り二百九十二社になったとの報告があった。これを受けて事業計画では組織の拡大強化を最優先の課題としているほか、賭博遊技機営業の追放、各種研修会の開催、青少年を取り巻く社会環境浄化への協力、障害者イベントの実施などを挙げている。

「賛助会員」制については、OAOが全面支援する大阪AM施設営業者事業(協)が扱う景品や中古機の販売業者を対象としたもの。この斡旋事業に参加する業者はOAO正会員であることが条件となっていたが、営利目的だけでOAOに入会する業者が増えると、OAO本来の目的から外れるおそれがあるとのことから、別扱いとすることになった。

これは今後新規に入会する業者を対象としており、すでにOAO会員となっている業者に変更はない。このため定款に「賛助会員」を追加、その関連項目の内容を修正した。賛助会員は総会での議決権はなし、入会金、年会費はそれぞれ五万円となっている。

川楠会長は、「OAOの下部組織とも言える協同組合の活動を活発化させるためにも、今回門戸を開き、協同組合を利用した商売を希望する業者を賛助会員として迎えたい」と語った。

この後来ひんとして、府警生活安全部保安第一課の森下敏明調査官が、「ゲーム機械はハイテク化が進み、遊技性も五年前に比べると一段と向上しているようだ。店舗の規模は大型店舗が増え専業化も進む一方で、小規模店舗は淘汰されてきており、業界全体として厳しい状況にあると私はとらえている。今年四月末現在で大阪府下の八号営業店は千百三十店、うち専業店は五百四十一店、併設店は五百八十九店となっている。昨年同月比で専業店数は変わらないが、併設店は六十八店減っており年々減少傾向にある」と語った。

また同氏は、「ゲーム場が風俗営業に取り込まれた理由は、少年非行防止と賭博行為防止の二点で、ルールに従って健全に営業してもらおうということだ。賭博については一時ゲーム喫茶で増加したが、取り締まり強化で減少し、最近は年に数件の摘発となった。ここ数年の新たな現象は、バカラやルーレットを使った八号営業のカジノバーでの賭博の増加だが、これも徹底した取り締まりにより昨年一年間で七店検挙、立ち入りなどで十六店を廃業に追い込んだ。一部の不心得業者が業界全体に影響を及ぼすことになる。また少年非行については今年四月までの一年間に府下のゲームセンターで約千七百人を補導、前年とほとんど変わっていない、やはり依然として少年のたまり場になる危険性を抱えていると言える。年少者の入場時間規制があるものの、この業種の客層は少年が多いので、補導の原因を作らないよう努力してほしい」、また暴力団排除への協力を求め、「昨年一年間で暴対法に基づく営業中止命令は風俗営業で三十七件、うちゲーム場は一件（不当要求行為）あったが、これは氷山の一角だと思う。安心して楽しめるゲーム場作りを心がけないと発展しない」と語った。

総会終了後の懇親会は吉田英生副会長が乾杯の音頭をとった。来ひんとして府会副議長の倉嶋勲議員が「ゲーム場は楽しさを体験させる業種だということを判断基準にして、例えば風営法の関係でも警察にただすべきはただすという姿勢で業界の声を代弁していきたい。業界にとっての善悪をはっきりさせていかないと発展しない。業界の発展は税収増となり、地域発展にもつながる」と語った。最後に梅原靖三相談役が中締めを行なった。

「セガ・ファン感謝祭」を開催し

ＦＶ全国大会

入場無料、フリープレイで

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月二十五—二十六日、東京・南蒲田の大田区産業プラザ「PIO」大展示ホールで〝セガ・ファン感謝祭〟を開き、ゲーム大会や各種イベントを行なった。

これは前日の同社プライベートショー（別記事参照）の会場を引き続き使用し、同ショーに出品したTVゲーム機（プライズマシンやメダルゲーム機は撤去）をそのまま展示したもので、入場無料、設置機械もすべてフリープレイでゲームファンに開放した。二日間で計千八百人が来場した。この会場は今年オープンした大田区立の公共イベントホールで、使用料も格安とのこと。

ゲーム大会は、全国の同社ロケで三月以降実施してきた「ファイティングバイパーズ」（FV）大会の全国チャンピオンを決定するもので、日本ペプシコーラボトリング社協賛による「FVペプシジャパンカップ・金網デスマッチ」として開催された。

これは全国の同社直営ロケ四百五十店舗をほぼ半分ずつ東日本と西日本に分け、それぞれ三—四月に店舗大会、エリア（全国二十七地区）大会を実施し三十二名ずつを選抜、さらに東西で各四名の代表を決める五月中旬の選手権大会を経て実施されたもの。

五月二十五日に前夜祭が行なわれ、二十六日に〝金網デスマッチ〟を開催。これは同ゲームが金網や鉄柵の中で格闘するというシチュエーションになっていることから、そのイメージに合わせ金網で囲ったステージの中にゲーム機を設置して対戦プレイが行なわれたもので、対戦のもようは二百六十インチ画面の「アストロビジョン」に中継で映し出された。

まず東西の各チャンピオンを決める選手権が四人のリーグ戦で行なわれ、東日本は東京都在住の高校生、元沢利明君（一七）、西日本は沖縄在住の大学生、當間（とうま）鉄平君（一九）がそれぞれチャンピオンとなった。そしてこの二人が対戦した結果、東日本の元沢君が全国チャンピオンの座に輝いた。元沢君にはセガ社営業事業本部の舟越肇本部長からトロフィーとタイトルカップ、チャンピオンベルトが、また日本ペプシコーラボトリング営業本部の金森道郎本部長からコーラ一年分が贈られた。舟越本部長は「東西対決のゲーム大会は初の試みだが、とくに西日本のファンの意識がこれまで以上に高まり大会全体が大変盛り上がった」と挨拶した。

この後、東西の各四人による団体戦、「バーチャファイター」の元鉄人との対戦などがあった。

また会場では、前日発表された「ラストブロンクス」を中心に「バーチャファイターキッズ」や「バーチャロン」などのCGゲームがフリープレイで設置されたほか、今年夏発売予定の「バーチャファイター3」のデモ画面ビデオの上映、同社コスプレアイドル〝MMB〟によるミニコンサート、抽選会などが行なわれた。

セガ・ファン感謝祭にて、上はMMBとゲーム大会選抜メンバーら

西友のOP部門

SCC子会社に

フェアリー、本社など移転

西友グループの㈱エスシーシー（SCC、本社東京、渡辺来三郎社長）は、同社直営AM施設を子会社の㈱フェアリー（本社東京、大杉泰弘社長）に五月一日付で譲渡した。

SCCでは従来、専業ゲーム場はフェアリーに、飲食店との併設店は同じく子会社の㈱マリオラック（フェアリーと同社長）に運営を委託してきた。うち専業店のすべて（十五店）をフェアリーに譲渡したもので、フェアリー直営はこれで二十二店となる。これに伴いフェアリーは本社を新設、関西事務所を移転した。

㈱フェアリー＝東京都新宿区神楽坂一の十五、神楽坂一丁目ビル、☎５２２９—８１６１。

同・関西事務所＝京都市南区東九条烏丸町一の一、☎０７５—６７２—１９３３。

三重県協、定期総会

支部活動に重点

県警からは健全営業など説明

三重県アミューズメント施設営業者協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員三十二社）は五月十日、津市内の津ビルで第十一回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任十五社を含む三十一社が出席した。

松本会長が挨拶した後、来ひんとして県警生活安全部の和波参事官、服部課長補佐からそれぞれ挨拶があり、健全営業の徹底、青少年非行防止、暴力団排除などについて話があった。

平成七年度活動報告案、収支決算報告案、八年度活動計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち活動計画については定款に定める事業を基本とした上で、支部活動に重点を置き全会員が組織活動に参加できるよう徹底すること、また会員の加入促進については今後、数よりも質を重視し十分検討しながら進めていくことなどを確認した。

このほかAOU理事の推薦は立候補者がいなかったため見合わせたこと、同協会の永年勤続表彰は今回は対象者がなかったことなどが報告された。また今回は恒例の懇親会は開かなかった。

奈良県協、定時総会

組織拡充重点に

全役員留任、理事1名増

奈良県アミューズメント施設営業者協会（事務局奈良市、松村克彦会長、正会員十六社）は五月十六日、奈良市内の共済会館やまとで第七回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選の結果、全役員を留任とした上で理事を一名増員した。同総会には委任五社を含む十四社が出席した。

来ひんとして県警生活安全企画課の黒川浅好氏と県青少年課の戸谷進課長補佐が、それぞれ挨拶した。

議事に入る前に松村会長が、「議案書は事前に全会員に配布しているので、各議案の全文朗読は省略し要点のみの説明としたい」と提案、了承され、同会長が議長となって議案審議に入った。

平成七年度事業報告案、収支報告案、八年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業報告の中で会員数について、前年と比べ準会員（四社）は同じだが、正会員が一社増えて十六社となったとの報告があった。また事業計画については組織の拡大強化を重点項目としているほか、遊技機賭博営業の追放、青少年環境浄化への全面的協力、AOU事業への参加、会員相互の親睦活動などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、正副会長、監事を含む役員全員の留任と、理事一名を追加し、西岡宏輝氏（SNK）を新理事候補者とする理事会提案が承認された。

総会終了後は懇親会が開かれた。

愛媛県協、通常総会

新会長に菊池氏

副会長には和田氏を選任

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（事務局松山市、福嶺巌会長、正会員十二社）は五月十一日、松山市内の奥道後ホテルで第十回通常総会を開き、役員改選により菊池仁志氏（㈲菊池商事）を新会長に選任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任を含め正会員全社が出席した。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦候補者が異議なく承認された。その結果、副会長の菊池氏が会長に、新副会長に和田紘一氏（大生実業㈱）がそれぞれ就任した。福留前会長は相談役となった。また本田貴輔理事（セガ社）が社内異動により住田雄次氏と交代した。このほかの役員は再任された。

会長交代により事務局が移転した。所在地などは次の通り。

愛媛県協・事務局＝松山市和泉三九—一、大生ビル内 ☎０８９９—５６—１５１２。

平成七年度事業活動報告案、収支決算案、八年度事業活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業活動計画については、組織の拡大強化と活動の活発化、賭博追放への協力、青少年の環境浄化への協力など定款に基づく内容を挙げている。総会終了後は懇親会が開かれた。

セガ社「サターン」用

通信端末キット

低価格でインターネットも

セガ社は六月三日、家庭用32ビット機「サターン」を端末にするネットワークサービスの概要を明らかにした。これはOS（基本ソフト）を通さずインターネットやパソコン通信などと接続するもので、十四・四キロbpsのモデムをキットに七月二十七日、一万四千八百円で発売する。本体と合わせ約三万五千円でインターネットと接続できるのはかなり安い、と言える。

「サターンモデムキット」にはモデムと、通信用ソフトの入ったCD—ROM、五メートルの電話ケーブルが含まれている。通信ソフトはインターネット用（ネットスケープ・ナビゲーターに準拠）、ニフティサーブ用「パッドニフティ」が入っており、別途八月に通信対戦用「バーチャファイターリミックス」CD—ROMも郵送で追加される。

インターネットとパソコン通信でアドレス入力などの操作はすべて画面内の小さい表に基づき、操作盤で操作できるが、キーボード（七千八百円）も別売で用意する。またフロッピーディスク（FD）ドライブ（九千八百円）も別売となる。

さらにカタパルト社の通信対戦システム「XBAND」にも対応、八月下旬に「メディアカード」（二千円）も発売する。「XBAND」の百度数分のICカードをモデムに装着することにより、電話回線を通じて遠隔地のプレイヤーと対戦できる（SFC用と比べ使用する通信速度はかなり早い）。

「サターンモデムキット」と別売品

北海道協、通常総会

副会長に片桐氏

新任理事にスガイの藤氏

北海道アミューズメント施設営業者協会（事務局札幌市、田中亀雄会長、会員二十一社）は五月十五日、旭川市内のホテルセントヴィラで第十二回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また役員改選により田中会長を再選、副会長と理事一名が新任となった。同総会には委任四社を含む二十社が出席した。

平成七年度事業活動報告案、収支決算案、八年度事業活動計画案、予算案は、いずれも原案どおり承認された。うち事業活動計画については研修会や勉強会の開催、会員相互の親睦などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新副会長に片桐達浩氏（セガ社）、新理事（事務局長）に藤直樹氏（㈱スガイ・エンタテインメント）がそれぞれ就任。このほかの役員は再任された。なお前副会長の三井良治氏は同協会の顧問となった。

新入会員として㈱北海道マキシム（岸塚静雄社長）が紹介された。

なお同協会員で構成するAOU北海道地区協議会の予決算案なども併せて審議、承認された。

家庭用TGS
86社が出展予定
CESAはイベントを企画

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催によるイベント「東京ゲームショー」（TGS）に、計八十六社が出展することになった。一次、二次の出展申し込み締切りを経て五月三十日にCESAが発表した。

出展するのは理事会社の十六社を含むソフトメーカー六十七社、SNK、セガ社、SCE、日本電気HEを含むハードウェアメーカー十社、出版関係九社。TGS事務局ではインターネットにホームページを開設し、出展社情報を公開する（http://www.wnn.or.jp/wnn-g/）。

TGSは八月二十二―二十四日、東京ビッグサイトで開かれる家庭用TVゲームソフト展で、三日間とも入場券方式で一般公開する。イベントはゲーム音楽のステージショー、オリジナルゲームイベント、コスプレ大会など連日繰り広げる予定となっている。

今度は経営面から
カジノの研究本
データハウスから発行

世界各地のカジノ（賭博場）の経営の実態を、米国ラスベガスのカジノを中心に紹介した単行本、「カジノ経営」（安藤福郎著、データハウス刊、A5版、約二百二十頁、千四百円）がこのほど発行された。前作「世界カジノ白書」に続くもので、カジノ運営会社に必要な手続き、考え方について紹介している。

このためラスベガスでのネバダ州のゲーミング・コントロールボード（賭博統制局）の仕組みや、カジノ開業申請手続き、ギャンブル売上げの実態なども説明、不正があった場合の処罰にも言及している。ラスベガス、アトランチックシチーのカジノ市場の伸び、バグジーなど関係者のエピソードも紹介。最後に、日本の刑法で賭博を禁じているのはおかしい、との著者の主張を述べている。

シグマ、63店の
GFの制服一新
"大人の客"対応めざして

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は五月二十日、同社直営のメダルゲーム場「ゲームファンタジア」六十三店での店員制服を一新した、と発表した。なお「ロンゴロンゴ」三店、「ゲーメラス」二店と「ゲームファンタジア駒辻」はそれぞれの店のコンセプトに基づく制服となっている。

「ゲームファンタジア」で制服を導入したのは八九年十月。「明るく、ポップで、カジュアルなもの。入店しやすく親しみやすいもの」をテーマにし、他のゲーム場、パチンコ店などでの制服一新の先駆けになった、と同社では説明。

今回「プリティッテュ・トラッド」をテーマに、「シグマ独自の"大人のお客様"に積極的に対応する姿勢を」新しい制服で表現することになり、これまでの制服から切り替えた（左に写真）。

論潮
激しい変化

インターネットを自分で経験するため「ウィンドウズ95」の導入を決心したのが昨年の十二月。年明けにやっと、購入するパソコンの機種を決めて、さて電気街に行くと買いたいと思った機種は「販売完了」でどこにもない。発売が公表されたらすぐに買わないと手に入らない、ということを知った。仕方がなく第二希望の機種で、店内に残っていた一台を買ったのが一月の末。

NEC98シリーズのMSDOS5・0で間に合っていたパソコンから、DOSV機に乗り換えた上で「ウィンドウズ95」に、この時点でたどりついたことになる。ところが、どういうわけかメイン基板、それにディスプレイまで交換するはめになり、その間ハードディスクの内容を入れ替えるなど四苦八苦した。

これが正常に動くようになりインターネットのブラウザも投入、プロバイダとの接続も済み、あちこちのホームページを見ることができるようになったのは、そう三月の下旬だった。それまで最も手こずったのは、メイン基板の不具合、それにモデムのケーブルで、前者は親切なメーカーのおかげで解決、後者はモデムのメーカーが指定したのとはまったく異なるケーブルを買うことで解決した。

ブラウザというのはインターネットに不可欠のソフトで、これはネットスケープ・ナビゲーターと、MSインターネットエクスプローラーの二種類あるが、三ヵ月も経たない内にバージョンアップ（後者は二回も）することになり、やたら変化の激しい分野であることがよく分かった。なにしろ専門雑誌を含め解説書も、その変化に追いつけていないほどなのだ。

インターネットによってできることはなにか、についての解説もあるにはあるが、ある程度使い込んで習熟しないと見えてこないのではないか。確かに大きな可能性があるが、情報を提供する側の責任の問題など明らかでないことも多い、とも感じ始めている。

人事異動

バンプレスト
（5月24日）副社長（パシフィックコマース社長）中原外則氏▽監査役、坂口公一氏。
退任（取締役）岡崎毅氏▽同（同）大森誠之氏▽同（監査役）住幸明氏＝うち岡崎、住両氏は顧問に、また岡崎氏はマキシム副社長、大森氏は同常務に就任した。

エイブル・コーポレーション
（5月30日）取締役統括本部長、坪井照雄氏。

サノヤス・ヒシノ明昌
（5月24日）退任（専務）実田安男氏。
（6月27日）退任（常務）柴田勇治氏▽同（取締役）サノテック社長小吹泉氏。

オリエンタルランド
（5月31日）テーマパーク建設部長（技術部長）取締役小島裕氏。
情報システム室長、高橋彊氏▽広報室長、小西道夫氏▽新パーク統轄部長、田丸泰氏▽食堂部長、岩間徹夫氏▽営業部長（食堂部長）鈴木康史氏。
（6月25日）監査役、京成電鉄専務大塚弘氏▽退任（監査役）中村誠氏。

タイトー
（6月1日）HM販売本部副本部長兼HM第一販売部長（HM販売本部長兼HM販売部長）飯沢幸雄氏▽HM第二販売部長（HM特販部長）菊川康之氏。
▼機構改革＝①HM（ホームマルチメディア）販売部と同特販部を再編、HM第一販売部、HM第二販売部、HM第三販売部を置く、②AVC（オーディオビジュアルセンター）営業部をAV営業部に改称する。

カプコン
（6月27日）専務（顧問）相川忠氏▽常務（取締役）経理本部長大島平治氏▽取締役、開発本部長岡本吉起氏▽同、総合経営企画室長山崎公一氏▽監査役、同和火災海上保険監査役兼日本碍子監査役山本鎮彦氏▽同、リソー社長門脇精氏（相談役）。
退任（常勤監査役）来栖三郎氏。

新風営法と同施行条例に基づく　再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第１種・第２種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第１種・第２種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。　（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域（単位メートル）						備考
	第１種・第２種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100ｍ。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100ｍ、③は60ｍ。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70ｍ、③は50ｍ。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70ｍ。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70ｍ、③は50ｍ。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50ｍ。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50ｍ。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80ｍ、③は50ｍ、②のうち図書館は50ｍ、児童福祉施設は80ｍ。幼稚園、保育所は商業地域では30ｍ、準工業地域40ｍ、その他の地域60ｍ。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30ｍ、それ以外の地域では50ｍ。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館50 児童施設70	図書館70 児童施設100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50ｍ。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30ｍ。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館50 児童施設70	図書館70 児童施設100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50ｍ。大学、保育所、博物館は商業地域では50ｍ、特定地域は30ｍ。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30ｍ。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100ｍ。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館30 児童施設10	図書館50 児童施設20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75ｍ、③は50ｍ。
福岡	◎		70	100	50	70	病院50 診療所30	病院70 診療所50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30ｍ、③が10ｍ。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10ｍ、20ｍの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第１種・第２種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

NEO GEO
The Future Is Now SNK

燃えてるかい？

THE KING OF Fighters '96 ™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96、この夏開幕!

格闘ファン待望のK.O.F.シリーズ最新作、いよいよアーケードに登場。
今年は、どんなファイターズが旋風を巻き起こすのか？乞うご期待!!

© SNK 1996

コンパクトクレーンゲーム機

NEO MiNi ネオミニ

高収益の決定版！コンパクトクレーンゲーム機ネオミニ新登場!!

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、
置き場所を選ばない省スペース設計。
ゲームセンターはもちろん、
あらゆるロケーションで、空きスペースや
デッドスペースの活用を実現し、
さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

ネオミニレッド

ネオミニでは5種類のツメを同梱。
景品に合わせて自由に交換でき、
捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

オプション
置き場所に合わせていろいろ選べる！
ネオミニ用スタンド
本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの 2タイプから選べます。)

アイキャッチ効果バツグン! 選べる6つのカラーバリエーション。

ネオミニグリーン

ネオミニピンク

ネオミニイエロー

ネオミニホワイト

ネオミニパープル

NEOMINI 専用

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

好評発売中

オートフラッシュキーチェーン
OP価格28,000円7種類(100個入り)
かわいいキャラクターが揺れると光る！
暗い場所でもよく目立って安心です。
●サイズ：本体部4cm程度 PP袋入り

7月発売予定 ポスター付き

SAMURAI SPIRITS タペストリー
OP価格29,600円 5種類(80個入り)
今夏発売の超話題RPG「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」で大ブレイク間違いなし！ "サムスピ"キャラクターのお洒落で素敵なタペストリーです。
●パッケージサイズ：10×20cm程度　© SNK 1993.1994.1995

今年最大の話題作

THE KING OF Fighters '96 ™ © SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 関連アイテム続々登場！
★7月発売予定★

キーホルダータイプもあるよ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 **フラッグ**
大人気のキャラクター達がプリントされた、お洒落なミニフラッグ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 **ムービングペット**
ペタっとくっついてユラユラ揺れるかわいいマスコットです。

◆新登場！最新アミューズメントマシンの数々。◆

[POPカードタイプ]
筐体タイトル部を店名ロゴや告知POPに差し替えできます

スーパーネオ29-CP (POPカードタイプ)　スーパーネオ29-CS (スタンダードタイプ)

スーパーネオ29キャンディ
●29インチCRTカラーモニター搭載 ●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:120W ●重量:94kg ●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,717

ネオジオ4本用筐体

スーパーネオ29-N4

スーパーネオ29ネオジオ4スロット
●29インチCRTカラーモニター搭載 ●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:120W ●重量:96kg ●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,450

カラーは2タイプ

キャンディカプセル
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:70W ●本体重量:89kg ●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

ネオ50II
●50インチPTVモニター(2周波数自動切換対応)搭載、NEO-MVH MV1標準装備/JAMMA基板搭載可能 ●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:210W ●総重量:300kg ●標準設置寸法(mm):幅1,146×奥行2,000～3,200(調節可能)×全高1,900

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。画面はハメコミ合成です。●NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーランドの「トゥモローランド」

全面的に改造

新たに「アストロオービター」など

米国のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）内の「トゥモローランド」が六七年の増設以来初めて大がかりな改造に入ることになった。計画は三月二十一日に発表されており、すでに基礎工事に着手、九月に本格工事に入るが多くのアトラクションはそのまま使う。九八年に完成する。

全面改造を担当するディズニー・イマジニアリング社のトニー・バクスター副社長は「コンピューター時代で人びとはハイテクを求める一方、昔を懐しみたいというジレンマが生じてきたことから、斬新な形態を採用しつつ過去のロマンチックな、歴史的な、そして面白い要素を組み合わせることで解決することにした」と説明している。当然ながら完成後の「トゥモローランド」はこれまでとイメージが異なるものとなる。

まず「トゥモローランド」のアトラクションを垣間見るのに便利な「ピープルムーバー」は、高速五人乗りの「ロケットライド」で惑星の間を周回する「アストロオービター」に生まれ変わる。「ピープルムーバー」の軌道を使い、これまで一周十六分だったのを五分で走行するもので、さまざまな仕掛けがコース上に加えられる。

「スターツアーズ」は残るが、プレショーエリアが屋内に変わり、順番待ちの間も楽しめる。「スペースマウンテン」も未来型のデザインに一新、座席にはオーディオトラックを組み込む。

「キャプテンEO」を上映している「マジックアイ・シアター」は、映像に合わせてフロアも動く「イマジネーション・インスティチューション」に変わり、「ミクロ・オーディエンス」（原題はハニー！アイ・シュランク・ジ・オーディエンス）が上映される。この立体映画はすでにエプコットセンターで公開されているものであるが、さらにグレードアップする。

新生トゥモローランドのカルーセルシアターには、近未来技術を駆使したインタラクティブ・パビリオン「イノベンションズ」が登場する。初級と上級の二層に分かれ、二十二の展示およびアトラクションがある。エプコットセンターの同名アトラクションを回転劇場風に変えたもの。

以上のほか「サークルビジョン」（全周映画）や「ミッション・ツー・マーズ」跡地について、新しいアトラクションを計画しており、近く発表される予定だ。なお潜水艦の「サブマリン・ボイジ」、自動車運転の「オートピア」は残る。

全面改造後の「トゥモローランド」の予想図から　©Disney

米国ミッドウェー社の

トークンピン

「セーフクラッカー」を出荷

米国ミッドウェー・マニュファクチュアリング社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）の新作フリッパー「セーフクラッカー」（金庫破りという意味）は、トークンを払い出すユニークな製品である。トークンはコレクション用だが、フリープレイ用に使うこともできるし、払い出さないようにセットすることも可能。

プレイフィールド上のターゲットなどボールで打ち当てることにより、バックガラス上のボードゲームを進めることができる。このボードゲームの中央にある金庫まで到達すると、手品のようにバックガラス下からトークンが出て来る。フリッパープレイ自体は、従来の三ボール制でなく、タイム制となっている。

Midway's "Safe Cracker"

セガ・ゲームワークス社

映画館併設にも

シネプレックス社と提携

セガ社、ドリームワークス社、MCA社の合弁会社、セガ・ゲームワークス社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、スキップ・ポールCEO）は五月一日、カナダのシネプレックス・オデオン社（アレン・カープCEO）と提携、北米で映画館とゲーム場を組み合わせた新たな複合ロケーション・ベースド・エンタテイメント（LBE）「シネスケープ」を共同で展開することになったと発表した。

シネプレックス・オデオン社は、米国とカナダに三百二十ヵ所（スクリーン数千五百）の複合映画館を経営する大手企業。同社は「シネスケープ」に関し、今後三年間で約一千万ドル投資し、二十ヵ所以上の映画施設にゲーム場を組み合わせていく。ゲーム場は同社が運営、その機器はセガ・ゲームワークス社が独占的に供給することが決まっている。

まず七月にカナダのカルガリーで、次に年内に米国ヒューストンで実現する、とされている。

AMOAエキスポ96

新規出展に割引

大手出展社の小間減に対応

米国の秋の展示会AMOAエキスポ96（九月二十六—二十八日、ダラス）については、さまざまな改革が試みられることになったが（本紙第519号参照）、予定されている大手出展社のうちセガ・ゲームワークス社、ナムコ・アメリカ社、ウィリアムズ／ミッドウェー社、NSMアメリカ社が前年比三—四割ほど出展スペースを減らすことになり、一段と後退することが明らかとなった。

AMOAエキスポを主催してきている全米オペレーター協会、AMOA（事務局シカゴ、ランディー・チルトン会長）ではこうした事態に対処するため、AMOAエキスポに初めて出展する場合（過去三年間出展せず改めて出展する場合も同じ）については、出展料を二五%値引きする方針を打ち出した。これによりかなり多数の出展社が見込める、としている。

AMOAでは今回のAMOAエキスポに関し、①展示時刻と各種会合が重ならないようにする、②これまでのディストリビューターアワーを廃止する、③初日の夜、会員のためのパーティーをダイナモ社提供で六時から九時まで開催する、など決めている。

The AMOA EXPO Dallas 1996 SEPTEMBER 26-28

アクレイム・コインオプ社

ペチー社長辞任

ピーターピア氏が社長代理

米国アクレイム・コインオプ・エンタテインメント社は今春、初めて業務用TVゲーム機をACME96に出品、メーカーとして華々しくスタートしたが、その中心人物だったトム・ペチー社長が五月二十二日に辞任してしまった。初代社長としては一年十一ヵ月間の在任期間だった。

同社は家庭用ゲームソフトメーカーのアクレイム社が業務用部門として九四年に設立したもの。アクレイム社は九五年三月、リデムプション分野の専門メーカーであるレーザートロン社を買収、今春以降アクレイム・コインオプ社はレーザートロン社のディストリビューター網を通じて、販売活動に入るはずだった。

トム・ペチー氏はアクレイム・コインオプ社をスタートさせるべく精力的に活動していただけに、今回の退任はいささか突然だと言えるが、退任理由は個人的な都合としか説明されていない。社長代理には、レーザートロン社の元社長ノーマン・ピーターミア氏が就いたが、正式社長が決まるまでだとしている。

International Trade Show

Show	Date
GTI (Taipei, Taiwan)	Jun.29-Jul.1
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Aug. 22-24
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-3
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Nov. 15-17
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス　6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エリア51（TWI／アタリゲームス）	8.93
2	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	8.90
3	バーチャコップ　2（セガ社）	8.63
4	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.92
5	キラーインスティンクト　2（ミッドウェー）	7.87
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.75
7	バーチャコップ（セガ社）	7.67
8	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.47
9	バーチャファイター　2（セガ社）	7.39
10	リーサルエンフォーサーズ　2（コナミ）	7.14

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス（ナムコ）	9.53
2	マンクスTT（セガ社）	9.33
3	デイトナUSA（セガ社）	9.19
4	アルペンレーサー（ナムコ）	9.17
5	クルージンUSA（ミッドウェー）	8.95
6	エアーコンバット　22（ナムコ）	8.40
7	コップス（TWI／アタリゲームス）	8.17
8	リッジレーサー（ナムコ）	8.00
9	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.80
10	インディ500（セガ社）	7.75
11	レーシンフォース（コナミ）	7.71
12	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.61
13	サイバーサイクルズ（ナムコ）	7.56
14	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.50
15	セガラリー（セガ社）	7.42

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	8.67
2	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	8.33
3	ソウルエッジ（ナムコ）	8.02
4	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.79
5	ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕（カプコン）	7.78
6	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.76
7	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	7.59
8	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.36
9	アルチメットMK3（ミッドウェー）	7.34
10	ラン&ガン2〔スラムダンク2〕（コナミ）	7.31
11	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	7.30
12	トウシンデン2〔闘神伝2〕（カプコン）	7.27
13	オープンアイス（ミッドウェー）	7.04
14	19XX（カプコン）	7.00
15	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	6.94
16	ネオターフマスター〔ビッグトーナメントゴルフ〕（SNKネオジオ）	6.83
17	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.80
18	バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	6.78
19	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.73
20	ワールドクラス・ボウリング（ITC）	6.71

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	9.17
2	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.00
3	ブレイクショット（カプコン）	7.75
4	フーダニット（ミッドウェー）	7.71
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.61
6	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.53
7	スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7.48
8	コンゴ（ウィリアムズ）	7.31
9	アポロ　13（セガ・ピンボール）	7.25
10	ウォーターワールド（プリミア）	7.25

©1996　Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

立って操作するCG「ジェットウエーブ」

水上バイク走行

コナミから「実況パワフルプロ野球96」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）からTVジェットスキーゲーム機「ジェットウエーブ」が六月下旬発売となる。またTV野球ゲーム「実況パワフルプロ野球96」が六月初め発売となった。

「ジェットウエーブ」は、水上バイクをデフォルメした乗物部分に立って乗り、CG画像による海上コースを走行していくゲーム。プレイヤーはハンドルを握り右側のアクセルレバーを引いて進み、カーブではハンドルを回すと同時にバイク全体を傾け、ジャンプ場面ではハンドルを上下動させると、よりダイナミックな動きとなる。

上級かノーマルかを選び、コースは西海岸、リゾート、ヨーロッパ運河の三種類から選択。画面視点はバイク先端のみ表示か、後方からのものかを選べる。途中で他のバイクも出現するが、基本的に競走ゲームではなく一人で爽快感を楽しみながら走行。タイマー内にゴールすれば次のステージへと進むが、タイムオーバーでゲーム終了。五十インチ画面使用。OP価格百七十六万円。

ジェットウエーブ

「実況パワフルプロ野球96」は、日本プロ野球機構などの承諾により九六年の最新データを採用したもの。

八方向レバーと三つのボタンの組合わせにより多彩なプレイができるもので、とくに投球の場合にボールの高低差、六種類の球種が選べることに特徴がある。一人用はオープン戦とペナントレース、二人用は同時対戦プレイでオールスターゲームができる。ゲームは設定イニング制。基板販売でOP価格十五万八千円。

実況パワフルプロ野球96

メトロ製TVブロック崩し

弾く方向を操作

エイブルから「パルキューブ」

㈱メトロ（本社大阪、金光徳哲社長）製TVゲーム「パルキューブ」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から近く発売となる。

これはコンセプトはブロック崩しだが、弾き返されながら当たったブロックを消していくのは正方形のキューブで、プレイヤーはキューブが壁などに当たって次に飛んでいく方向を八方向レバーで決めながらゲームを進めていく。ボタンは一つでスピードアップに使う。

正方形か三角形のブロックが連なり、画面にはその一部分が出ている（全体の形は画面右端に表示）。キューブが床に当たるとその部分に穴が開き、同時にブロック全体が一段下がる。穴にキューブが落ちるとキューブ一つを失い、持ち数がなくなるとゲーム終了。キューブの分身、貫通、拡大など八種類のアイテムが出現。二人同時プレイも可能。基板販売で価格未定。

パルキューブ

真砂の定置型「路線バス」

運転と客の遊び

定置型乗物機「路線バス」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から三月下旬以降発売となっている。

これはフロントの窓が大きい路線バスをデザインしたもので、乗降口の〝料金箱〟に硬貨を投入し、座ってボタンを押すと発車。内部では〝運行表〟のボタンで停車駅のアナウンス、停車ボタンで〝次止まります〟などいろいろな音声が出る。

外観の配色デザインにより「都バス」と「ぺんぎんバス」の二タイプを用意している。大人一人、子ども二人の三人乗りで価格七十八万円。

路線バス

絵柄合わせプライズマシン

ノートと鉛筆で

カプコン「ジャンボフレンド」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、プライズゲーム機「ジャンボフレンド」が六月五日発売となった。

これは〝ポコニャン〟キャラクターを採用したもので、景品にノートと鉛筆を使用しており、景品払い出し口が二つある。メカスロット式で、レバーを引くと三つの窓のリールが回転、これに対応したボタン三つを順に押すと止まり、同じキャラが揃うと当たり。キャラにより景品が異なり〝ポコニャン〟でノート一冊と鉛筆一本、〝ミキちゃん〟で鉛筆二本、このほかは鉛筆一本がそれぞれ払い出される。OP価格三十九万八千円。

ジャンボフレンド

訂正　本紙前号本欄に掲載しましたマルカ「フープ・イット・アップ」のOP価格は、正しくは七十八万八千円でした。

話題のマシン

CG「プロップサイクル」（DX）

人力飛行ゲーム

ナムコから「スウィートランドミニ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から人力飛行ゲーム機「プロップサイクル」（DX）が七月十一日に、またプライズマシン「スウィートランド」が七月上旬にそれぞれ発売となる。

「プロップサイクル」は、「システムスーパー22」基板を使用したCGゲームで、ある村の一部が空高く舞い上がり浮遊島〝ソリター〟となってしまい、これを取り戻すため村の勇者が人力飛行機で〝ソリター〟に向かうというストーリーになっている。

プレイヤーは自転車のように座席に座ってペダルを踏むと、その回転に応じて画面コースが進んでいく。ハンドルで上昇下降、左右旋回を行ないながら、途中に浮かぶ赤い大きな風船（数字を表示）を体当たりで割って得点を重ねていく。

コースは山村の〝クリフロック〟、洞窟内〝ウインドウッズ〟、廃墟となった高層ビルや鉱山など変化に富む〝インダスターン〟の三種類から選択。また初級か上級かを選択。上級は三コースすべてクリアすると四つ目の〝ソリター〟コースへと進む。タイマー内に一定得点以下だとゲーム終了。座席はプレイヤーの重心移動で揺れ動き浮遊感覚があり、さらに前方から速度に応じた強さの風が吹きつけ飛行感覚を高める。五十インチ画面で価格二百三十万円。「SD」は七月下旬発売予定。

「スウィートランドミニ」は、遊び方のコンセプトは「スウィートランド」を踏襲したものだが、一人用のミニ版となり、景品も一回り大きいものが使えるようになった。

回転皿の景品をシャベルですくい左側のスライド板に乗せると、プッシャー式で景品が押し出されて落ちる。スライド板の動く幅は四段階に調節可能。価格三十八万円。

プロップサイクル（DX）

スウィートランドミニ

「モデル2」の武器格闘

〝東京番外地〟で

セガ社「ラストブロンクス」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル2」によるCG武器格闘ゲーム「ラストブロンクス・東京番外地」が六月十四日発売となった。

これは抗争を繰り返している八つの若者グループのリーダーが、覇権を得るための試合を展開するという設定で、仮想都市〝東京〟が舞台だが、渋谷駅前など実際の景観を背景に採り入れている。八方向レバーと三つ（ガード、パンチ、キック）のボタンを操作する。

キャラは女性三人を含む八人から選択。武器はヌンチャク、三節棍などでコマンド技も多彩だが、すべてキャラごとに異なる。従来の「モデル2」の格闘ゲームになかったシステムとして、攻撃動作中に任意にその動きを止めフェイントをかける〝アタックキャンセル〟、無敵の前転を繰り返しながら相手の懐に飛び込み有利に攻撃する〝潜り込み〟などがある。

ゲームは体力ゲージによる三本勝負制で、体力ゲージがなくなれば一本負けとなり、二本負けるとゲーム終了。勝者は次の相手との戦いへと進む。

「ニューアストロシティ」OP価格六十八万円、「バーサスシティ」OP価格八十六万円、改造基板キット四十八万円。

ラストブロンクス（上はアストロ、下はバーサスシティ）

トーゴ「ヘイ！タクシーII」

内部の遊び充実

定置型乗物機「ヘイ！タクシーII」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から四月中旬以降発売となっている。

これは「ヘイ！タクシー」をバージョンアップしたもの。ボディーの配色がピンクとイエローを基調によりカラフルになった。また内部の遊びも充実させ、無線（マイクとスピーカー）でのおしゃべり、ハンドルの横についたレバーによるウインカーランプの点滅などが追加された。

さらにハンドルでプレイするエレメカドライブゲームは、ロールマップが一新され、コース上のポイントを通過させる遊びが加わった。大人一人、子ども二人の三人乗りで定価九十万円。

ヘイ！タクシーII

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.271

断想〈3〉

山川萬里

病状を悪化させてから、朝がたよく蒲団の中で起きようかもう少し寝ようかと迷いながらのうちにおもったことは、やはり病いは気から、今回もストレスが病いをよんでしまったということであった。

家人に迫られ、限られた短時日の間にかなりの量の書籍を処分することはやはり大変なことであった。

実をいえば去年の大地震後書籍の処分についてきこえてくる話は本当に暗い話ばかりであり、去年の三月に退職を予定していて、その後長い間念願のひとつであった蔵書の整理と処分にとりかかるはずであった私は頭をかかえて考えこんでしまった時期があった。

その時には一九七九年の引越しの際に本の移動についてはリーダーの役割を果してくれたUさんに連絡をとってみた。Uさんは今は広く日本全国から自分の気にいった本、美術品を漁ってきて目録をつくり、目録で注文をとりそれらを販売して悠悠自適の生活を送っている。

Uさんは私が処分する本については適宜Uさんの目録に載せて販売するようにするから支払いについてだけある程度の期間待ってくれるならば、今世評にあがってきているような酷い価格で本を売買しなくてもいいと私を安心させてくれた。

その後ずっと本の処分についてはUさんがいるのだからと私は大船に乗ったような気分になってしまい、全然去年一年間は本の整理整頓も処分もしないままにルーズな生活を過してしまった。

去年一年間のルーズな生活はストレスを生じさせないから健康については低空飛行ではあるがこれといった大きな病気に罹（かか）ることはなく、どちらかといえば傍から見る人には年よりもずっと若く健康であると見られがちであった。

しかし、生活の実態はといえばそう健康的なものではなくて、昼と夜とが逆になってしまった不健康な生活を送っていた。

時間で生活を区切ることを止めてしまい、自分が好きなことを体力が続く限り続けてやって、疲れたら寝ることにしていた。

好きな本を読み出したら気がつくとよく午前四時になっている、午前四時になると朝刊が配達されてくる。早速、朝刊をとってきて朝毎読三紙の朝刊を読んでしまう。空腹を感じるのでそこら辺にあるものでありあわせの食事の支度を自分でして食事をとる。徐徐に朝の光がつよさを増してきて微風が心地よく、満腹になると眠気がつよく襲ってくる。つよい眠気を味方にしてそれからぐっすりと安らかな睡眠をたっぷりとって、目が覚めると午後もかなり遅い時間になっているという具合であった。

退職してからのいちばん大きな仕事は歓送会への出席であり九月まで延延と続いたのだが、夕方からしか歓送会ははじまらないので昼夜逆の生活には何も支障をきたさなかった。

朝の間に何かしなければならない場合には、一度寝てしまえば短時間の睡眠はかえって寝呆けた状態をひきおこしていろいろな間違いをひきおこす原因になりがちなので、迷わず強引に徹夜を続けて、朝の間、午前中のビジネス、あるいは人に会う用事をすませ、昼食をとった後に寝るようにした。

ビジネスが終ってほっとしながら気にいっている食堂で美味しいものを満腹するまでとり、電車の中でつよく襲いくる睡魔にじっと耐えながら帰宅をするやいなや蒲団にごろんと横たわる。横たわるか横たわらない、あっという間に大きな鼾をかいて熟睡におちこめる快感、あれは何ともいえない生の充実を感じさせる快感だった。

そういうずぼらでルーズでしまりのない生活でだらけきっているところへある日、突然に一ヵ月という期間をきっての本の整理整頓と処分を迫られる。

まあこの時にはまだよかった。本についてはUさんから、よくしてくれるという確約を得ているのでとにかくUさんに連絡をとりさえすればいいのだとおもっていた。

ものごとがよくゆく時にはほんのちょっとしたことでもここまで都合よくいっていいものだろうかとおもうほどよくすべてが噛みあい回転してゆくものだが、逆の場合にはすべてが逆になってゆく。

去年の春に会って、本についてはプロなのですから私にまかせて下さい。いくら世間で本がゴミ扱いされて、引取料を払ってようやく本を持って帰ってくれたとかと騒いでいても、やはり誰でもがずっと以前から探していて是非手に入れたいとおもっているような本は地震によって事態が大きく変化しても、そう簡単に出てくるものではありません。むしろそういう貴重な本が、阪神間は文化の水準が高いといわれているから、今度の大地震の被害によって失われてしまい数が少なくなり、そういう本に限っては値が高くなってゆくと私は睨んでいます。と本がゴミになってしまったと落胆して肩を落し元気をなくしていた私を勇気づけてくれた、本の処分については頼みの神のUさんに電話をする。

ところがはりきって電話をしたら〈ただ今この電話番号は使用されておりません……〉という例のテープにふきこんであるNTTの返事がでてきてしまった。

翌日、Uさんが重役をしている（気がむいた時にしか出社しない、出版社の重役）出版社に電話をしたら、社長さんがUさんはヤマザキからカンマキにうつった、カンマキには4階建のビルを買って移ったと新しい電話番号を教えてくれた。

Uさんがいそうな時間に電話をするのだが、一度歯車の歯が噛みあわないようになるとずっと噛みあわなくなってしまう。

数日後にようやくUさんに電話が通じ近くの駅まで迎えに行って、拙宅の本の状況を見て貰う、明後日に早速六百冊動かしてみて、その動きによってその後の処分の仕方を考えましょうと言ってくれる。

ところがその夜遅くUさんから電話がかかってくる。

「私の目録では言われるような短時日ではとても処分することが不可能なので、私が私の蔵書を至急処分しなければならないということにして、私がよく知っている古本屋さんに数軒お願いしたのですが、何処にも断わられてしまいました。明後日はお宅へ行くことが出来ません」

あの電話以降あっという間に体調が崩れていった。ストレスが大きすぎたのである。

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	デカスリート（セガ社　ＳＴ―Ｖ） Decathlete (Sega)	8.05
2	1	ストリートファイター・ゼロ２（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	7.35
3	2	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.29
4	3	鉄拳　２バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.52
❺	6	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.27
❻	10	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	6.25
❼	19	スラムダンク　２（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	6.20
8	7	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	6.07
9	9	マジカルドロップ　２（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop II (Data East/SNK)	6.00
❿	15	メタルスラッグ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	5.91
11	5	スーパーリアル麻雀　ＰⅥ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅥ* (Seta/Visco)	5.86
12	4	ゼビウス３Ｄ／Ｇ（ナムコ） Xevious 3D/G (Namco)	5.84
⓭	—	ソニック・ザ・ファイターズ（セガ社） Sonic Championship (Sega)	5.75
⓮	—	ニンジャマスターズ（エーディーケイ／ＳＮＫネオジオ） Ninja Master's (ADK/SNK)	5.64
⓯	23	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.40
⓰	20	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.33
⓱	18	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.27
⓲	—	ダンクマニア（ナムコ） Dank Mania (Namco)	5.21
19	14	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.17
20	11	カラオケクイズイントロドンドン（サン電子／セガ社） Quiz Karaoke Intro* (Sun/Sega)	5.14
21	8	サイキックフォース（タイトー） Psychic Force (Taito)	5.06
22	13	クラシックコレクション　ＶＯＬ．２（ナムコ） Classic Collection Vol.2 (Namco)	4.89
㉓	27	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.88
24	12	戦国ブレード（彩京） Tengai (Psikyo)	4.87
25	18	Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ（カプコン） D&D Shadow Over Mystara (Capcom)	4.85

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	7.67
❷	3	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	7.17
3	2	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	7.05
❹	6	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver — Victory Lap (SD/DX) (Namco)	6.50
5	4	バーチャコップ　２（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	6.48
6	5	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	6.22
❼	9	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.18
❽	10	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	6.17
❾	—	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	6.11
10	7	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.93
11	8	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.85
12	12	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.71
13	11	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	5.64
14	13	スポーツフィッシング　２（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	5.09
15	15	マンクスＴＴ（DX／２Ｐ）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	5.06

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.75
2	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.67
❸	4	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	5.33
4	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.25
5	5	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.95
2	2	シンデレラマジック（タイトー） Cinderella Magic (Taito)	7.00
3	3	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.35
4	4	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.11
❺	6	タタコット（セガ社） Critter Crusher (Sega)	5.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Konami, Capcom, Jaleco Post Improved Results

Following the results of the four companies shown in the preceding issue of *"Game Machine"*, the fiscal results of another four public companies were announced by May 27. However, the full consolidated results of Konami and Tecmo will not be announced until the end of June (their annual general meetings of shareholders are held on June 27). Konami has achieved a remarkable turnaround at least as far as its non-consolidated results are concerned and Capcom and Jaleco are also showing signs of recovery. However, the business climate is still severe.

Konami

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥43,109 million in revenue, up 55.5% over the preceding year and ¥3,156 million in net income for the fiscal year ended March 1996. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥11,966 million up 130.4% over the preceding year, home videos ¥19,308 million, up 43.6%, pachinko parts ¥7,585 million, up 30.4%, arcade operation ¥1,539 million, up 46.7%, and others ¥2,709 million, up 21.9%.

An overall breakdown shows that the share of coin-op was 27.7%, home videos 44.8%, pachinko parts 17.6%, arcade operation 3.6%, and others 6.3%. The export ratio dropped 6.1 points to 10.7% in the fiscal year.

On March 29, Konami sold the land and building of the former Kobe R&D Center to its subsidiary Konami Kosan at the price of ¥3,171 million, and included ¥1,987 million including the profit ¥1,493 million from the sale as a special profit. Meanwhile, a special loss including a subsidiary investment loss was calculated in. The overall result was that Konami turned the significant deficit in the preceding year into a credit. The company's main aim now is to recover sales in overseas markets.

Konami forecasts ¥48,000 million in revenue and ¥4.500 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

In June 1995, Konami forecast ¥55,000 million in consolidated revenue and ¥500 million in net income, and has not revised those figures since.

Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥34,426 million in revenue, down 28.1% from the preceding year and ¥518 million in net income, up 182.4%, for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥9,054 million, down 22.2% from the preceding year, home videos ¥13,642 million, down 49.6%, arcade operation ¥5,971 million, up 16.8%, movie film business ¥5,254 million, up 102.3%, and other ¥503 million, down 66.0%.

A percentage breakdown shows that the share of coin-op was 26.3%, home videos 39.6%, arcade operation 17.3%, film 15.3%, and others 1.5%. The export ratio dropped by 9.1 points to 28.3% (of which the movie business accounts for 14.8%) in the fiscal year. Capcom forecasts ¥36,500 million in revenue and ¥2,100 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including those of 13 subsidiaries (10 subsidiaries in the preceding year) show ¥40,448 million in revenue, down 22.6%, and ¥2,697 million in final net loss. Due to the reorganization of the U.S. subsidiaries, three subsidiaries including Capcom Coin-op have been newly added.

A breakdown of revenue by category including that of subsidiaries shows that coin-op games accounted for ¥13,116 million, down 2.6%, home videos ¥14,630 million, down 49.4%, and others ¥12,701 million, up 28.7%. Overseas sales were ¥13,498 million, accounting for 33.3%, of the total.

Since a special loss of ¥599 million including a loss from the sale of fixed assets was reckoned up, Capcom incurred a deficit for the second year in a row. Capcom forecasts ¥44,400 million in consolidated revenue and ¥2,100 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

Tecmo

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥7,103 million in revenue, up 17.3% over the preceding year and ¥755 million in net loss for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,413 million, up 80.7% over the preceding year, home videos ¥1,579 million, down 37.7%, arcade operation ¥2,079 million, up 27.8%, and others ¥29 million.

An overall breakdown shows coin-op 48.1%, home videos 22.2%, and arcade operation 29.3%. The export ratio increased by a 5.2 points to 19.3%. As in the preceding year, Tecmo reckoned a special loss of ¥170 million including a subsidiary investment loss.

Tecmo forecasts ¥7.400 million in revenue and ¥ 180 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

On March 8 Tecmo revised its forecast of consolidated results for the fiscal year ended march 1996 to ¥7,100 miilion in revenue and ¥80 million in final loss.

Jaleco

Jaleco Ltd., Tokyo, posted ¥6, 504 million in revenue up 16.8%, and ¥55 million in net income for the fiscal year ended March 1996.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,872 million, up 16.3% over the preceding year, home videos ¥1,718 million up 32.5%, arcade operation ¥1,041 million, down 2.0%, and others ¥872 million, up 17.5%.

An overall breakdown shows coin-op 44.2%, home videos 26.4%, arcade operation 16.0%, and others 13.4%. The export ratio decreased by 11.1 points to 6.2%. Jaleco forecasts ¥8,000 million in revenue and ¥350 million in net income for the fiscal year to end March 1997.

The consolidated results including Jaleco USA and its aquarium sales company, DCE, show ¥7,027 million in revenue, up 39.7% over the preceding year, and ¥95 million in net loss.

A breakdown of consolidated revenue by category shows that coin-op games accounted for ¥3,099 million, up 14.0% over the preceding year, home videos ¥1,894 million, up 87.7%, arcade operation ¥1,041 million, down 2.0%, and others ¥991 million up 314.6%. Overseas sales accounted for ¥804 million, occupying 11.4% of the total.

Jaleco forecasts ¥9,000 million in consolidated revenue and ¥350 million in final net income for the fiscal year to end March 1997.

Oriental Land Continues Strong Growth

Oriental Land Co., Ltd., the operator of Tokyo Disneyland, announced on May 28 that its revenue for the fiscal year ended March 1996 amounted to ¥171,502 million, up 11.4% over the preceding year, and the net income amounted to ¥14,690 million, up 11.9%. Although the company's stocks are not yet listed on the stock market, it makes its fiscal results public in anticipation of a future listing.

A breakdown of revenue shows that attractions accounted for ¥75,600 million, up 8.4% over the same period a year ago, goods sales ¥65,600 million up 14.3%, restaurants ¥29,600 million, up 13.2%, and others ¥500 million, up 4.4% Oriental Land forecasts ¥180,200 million in revenue and ¥28,400 million in ordinary net income for the fiscal year to end March 1997.

Oriental Land also announced that the company and Walt Disney Co., U.S.A., reached an agreement on the basic plan for "Tokyo Disney Sea". "Tokyo Disney Sea" is the name for the planned second theme park adjoining "Tokyo Disneyland" and almost the same size.

According to the basic plan for "Tokyo Disney Sea", they will proceed with the basic design for about a year and a half with the opening planned for the year 2001. For this purpose, an agreement was signed on matters such as royalty to be paid to Walt Disney Co.

Takara To Ship Home Use HMD "Dynovisor"

Media Robotic Co., Ltd., Tokyo, a subsidiary of toy manufacturer Takara Co., Ltd., and Virtuality Group, U.K., have recently tied up to develop the home use head mounted display "Dynovisor" and ship it from Takara at the price of ¥33,800 on September 14. Takara intends to ship 5,000 units for the starting year.

Strictly speaking, "Dynovisor" is not virtual reality but allows users to enjoy a television program or video game with a sense of virtual reality. It has a built-in speaker.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

オペレーション革命！

今、必要なのは女性を含めた幅広い新規客層の獲得！
それが、貴方のお店全体の売上アップを図ります。
'96夏、ナムコはスポーツ体感コーナーづくりを提案いたします。

この夏、ナムコはあなたのロケーションのオペレーション革命を提案いたします。続々登場するスポーツ体感マシンのラインナップで、今までにない「スポーツ体感コーナー」づくりをナムコが強力バックアップ！ 女性を含めた幅広い新規客層の獲得と、ロケーションの活性化をお手伝いいたします。

おすすめします！
複数設置で集客・収入効果抜群！
すでに好評を得ております
「アルペンレーサー」等で
複数設置による集客力・収益力は
確実な効果を得ております。
(当社ロケーションにて実証済み)

ナムコ・スポーツ体感シリーズ・"超"強力ラインナップ！

遂に登場！
業界初、新ジャンル！
PROP CYCLE™
プロップサイクル
スポーツ感覚満載！風を感じる
爽快度100%のスカイ・サイクリング
DX
SD

もうすぐ夏休みです！ 今こそ、スポーツ体感マシンがズラリと並んだお店づくりのチャンスです。
さあ、乗り遅れないようにナムコにお電話を…！

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社		〒146 東京都大田区矢口2-1-21	TEL03-3756-2311(大代)
販売一部	(東京)	〒146 東京都大田区多摩川2-8-5	TEL03-3756-2311(大代)
	(札幌)	〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2	TEL011-822-5002(代)
	(名古屋)	〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27	TEL052-933-6305(代)
販売二部	(大阪)	〒564 大阪府吹田市江の木町20-10	TEL06-338-3511(代)
	(福岡)	〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	TEL092-474-5605(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい